



- ♦ 12 Ejercicios paso a paso
- ♦ Cuadro de materiales para utilizar en cada ejercicio
- ♦ Introducción y consejos prácticos



EJERCICIOS PARRAMÓN

30. FIGURA EN MOVIMIENTO

Ejercicios Parramón

30. FIGURA EN MOVIMIENTO

Dirección editorial: M^a Fernanda Canal

Artistas: Vicenç Ballestar, Myriam Ferrón,
Miquel Ferrón, Josep Torres, Yvan Viñals

Textos: Myriam Ferrón

Fotografías: Nos & Soto, Active Stock Fotos,
Antonio Restrepo

Compaginación: FD Autoedició

Tercera edición

© 2013, ParramónPaidotribo

www.parramon.com

E-mail: parramon@paidotribo.com

ISBN: 978-84-342-2267-0

ISBN EPUB: 978-84-342-4411-5

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra
mediante cualquier recurso o procedimiento, comprendidos
la impresión, la reprografía, el microfilm, el tratamiento
informático o cualquier otro sistema, sin permiso escrito de
la editorial.

Sumario

Introducción

Ejercicio 1: Navegadora de *flysurf* (cretas)

Ejercicio 2: Ciclista (lápiz de color)

Ejercicio 3: Saltadora (acuarela)

Ejercicio 4: Jugador de tenis (óleo)

Ejercicio 5: Ejercicio de Tai-Chi (pastel)

Ejercicio 6: Gimnasta (sanguina)

Ejercicio 7: Patinadores sobre hielo (acrílico)

Ejercicio 8: Esquí acuático (guache)

Ejercicio 9: Bailarina (pastel)

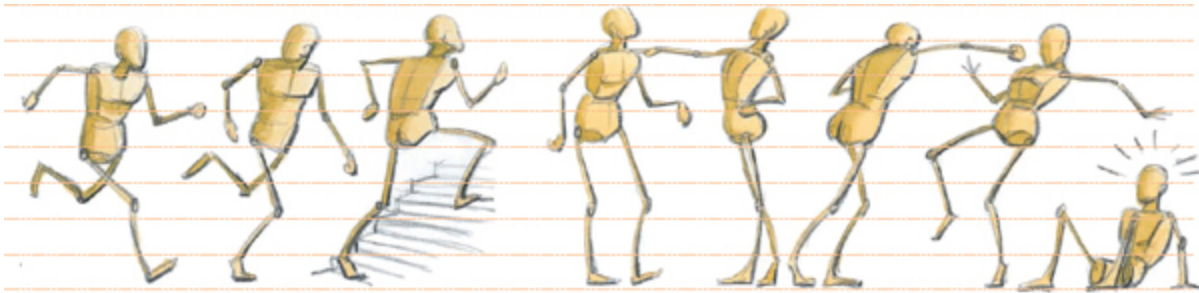
Ejercicio 10: Saltador de vallas (acrílico)

Ejercicio 11: Nadador en trampolín (acuarela)

Ejercicio 12: Salto a caballo (óleo)

Consejos para representar el movimiento

INTRODUCCIÓN



Hablar de movimiento significa entrar en conceptos muy alejados del mundo pictórico, considerado visualmente inerte y estático. El dibujo y la pintura no pueden expresar un movimiento real, ya que sólo les es posible representar una única imagen, al igual que la fotografía. El movimiento real se produce por una consecución de imágenes, por lo que es necesario incluir el factor tiempo en las coordenadas que expresan la realidad.

El arte plástico, la escultura y principalmente la pintura, siempre ha generado obras donde la sensación de movimiento ha permanecido implícita en la figura.

¿Cómo se consigue crear el movimiento? Es una cuestión de conocimiento y aprendizaje, el tiempo no se puede plasmar de una forma explícita, por lo menos en el terreno de las artes plásticas; todo aquello que se relacione con el movimiento tiene que ver con la facilidad del artista para crear formas que parezcan móviles, pero que en realidad resultan inertes, pues no poseen ningún dispositivo que las dote de vida y movilidad.

En las representaciones de figuras se puede expresar el movimiento a través de la variedad de posición de los diversos elementos del cuerpo. Una figura se muestra estática cuando su posición es recta o reposada, no es

necesario que aparezca rígida y vertical; también las posiciones tumbadas o sentadas son ejemplos de quietud. El movimiento, por el contrario, se manifiesta por un cambio brusco en la posición corporal e incluso en el rostro, que puede transformarse al realizar un ejercicio o una actividad.





EJERCICIO 1

NAVEGADORA DE *FLYSURF* (cretas)

La práctica de cualquier deporte conlleva una flexión del cuerpo y un cambio brusco de la gestualidad. Las partes del cuerpo que realizan un ejercicio físico adoptan multitud de posiciones distintas y ello provoca una visión de ellas en escorzo, solapándose entre sí y ocultando otros fragmentos corporales. El hecho de trabajar el movimiento del cuerpo implica también una exposición de éste sometido a una fuerza y una tensión, en este caso, por ejemplo las piernas de la deportista adquieren mucha importancia ya que se encargan de aguantar su cuerpo y le proporcionan el movimiento. La gestualidad y el trazo serán determinantes del movimiento por lo que será imprescindible un tipo de línea segura y dinámica. El hecho de trabajar con cretas nos introduce en un tipo de técnica muy propia del dibujo, el color queda en un segundo plano y lo más importante es el dominio de la línea, que en este caso se encargará de proporcionar la sensación de movimiento.



MATERIAL

- Papel Mi-Teintes
- Lápiz Conté
- Barras de sanguina, sepia y blanco
- Lápices de sanguina, sepia y blanco
- Cinta adhesiva
- Tablero de soporte



1. Para realizar el dibujo de base se trabaja directamente con el lápiz color sanguina. Su punta fina permite realizar todo tipo de detalles desde el principio, incluso los rasgos faciales o los ornamentos de la ropa y el equipo de flysurf. A nivel de gesto, es importante establecer la posición del cuerpo en forma de ángulo y después añadir detalles hasta definir todas las características físicas del modelo.